

PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY

Danang Haryuda Putra, Marsani Asfi, Rifqi Fahrudin

Program Studi Sistem Informasi

Universitas Catur Insan Cendekia

Jl. Kesambi 202 Kota Cirebon, Jawa Barat, Indonesia

danangharyuda22@gmail.com, rifqifhrdn@gmail.com, marsani.asfi@gmail.com

Abstrak

Laportea Company merupakan gerai toko yang menjual produk seperti pakaian, celana hingga sepatu. Namun seiring berkembangnya teknologi gerai toko ataupun distro - distro lokal ditinggalkan masyarakat terutama masyarakat modern dikarenakan promosi pemasarannya masih terbilang kuno. Upaya yang dilakukan untuk menjaga agar produk-produk yang dijual agar diminati kembali salah satunya menggunakan teknologi yang sekarang sangat berkembang. Banyak online shop yang menyediakan platformnya sendiri namun kebanyakan tidak memperhatikan visual, kenyamanan pengguna hingga pengalaman pengguna dalam setiap fitur yang digunakan. Maka dari itu pengaruh User Interface dan User Experience dalam perancangan desain prototype website sangat dibutuhkan agar pengguna merasa nyaman dan pengalaman yang diberikan mendapatkan hasil yang baik ketika menggunakan produk tersebut. Proses dibuatnya perancangan ini menggunakan metode Design Thinking yang terdapat lima tahapan yang harus dilalui yaitu empathize, define, ideate, prototype dan test.

Kata kunci : *Design Thinking, User Interface, User Experience.*

Abstract

Laportea Company is a store outlet that sells products such as clothing, pants to shoes. However, along with the development of store outlet technology or local distributions, the community, especially modern society, has abandoned it because the marketing promotion is still quite old-fashioned. Efforts are being made to keep the products sold to be in demand again, one of them is using technology that is now very developed. Many online shops provide their own

platforms, but most do not pay attention to visuals, user convenience to user experience in every feature used. Therefore, the influence of User Interface and User Experience in designing website prototype designs is needed so that users feel comfortable and the experience provided gets good results when using these products. The process of making this design uses the Design Thinking method which has five stages that must be passed, namely empathize, define, ideate, prototype and test.

Keywords : Design Thinking, User Interface, User Experience.

I. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi dari tahun ke tahun, salah satunya pada bidang internet, tidak hanya mengubah cara berpikir masyarakat, tetapi juga mengubah cara hidup yang dipengaruhi oleh pesatnya perkembangan teknologi. Mulai dari cara berinteraksi, media sosial hingga belanja. UI (User Interface) dan UX (User Experience) adalah salah satu perkembangan teknologi yang dapat memanfaatkan sarana digital maupun internet untuk melakukan perancangan suatu produk yang dapat dilihat dan digunakan secara baik serta meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam menggunakan produk atau jasa tersebut. Jika sebelumnya berbelanja seperti baju dan celana dilakukan secara offline, namun dengan adanya internet berbelanja dapat dilakukan secara online. Dengan perkembangan teknologi belanja dapat diakses secara online melalui website.

Laportea Company merupakan sebuah nama dari gerai toko atau biasa disebut distro dikalangan anak muda yang menyediakan serta menjual berbagai produk seperti pakaian, jaket, sepatu hingga aksesoris.

Namun dengan banyaknya produk yang dijual pihak laporte company sendiri belum mempunyai suatu rancangan desain prototype e-commerce apalagi website itu sendiri. Untuk merancang sebuah prototipe situs web online shop, maka harus memiliki User Interface dan User Experience pengguna yang baik sehingga pengguna tidak kesulitan dalam mengoperasikan produk yang telah dirancang dan mendapatkan pengalaman yang mengesankan oleh pengguna setelah menggunakan prototype tersebut..

Maka dari itu tujuan penelitian ini bermaksud untuk membuat model perancangan User Interface dan User Experience dengan melakukan inovasi dalam bentuk website e-commerce dengan menggunakan metode Design Thinking. Dengan adanya metode Design Thinking,dirasa mampu memecahkan masalah yang ada, seperti memudahkan pengguna untuk menggunakan prototype yang telah dibuat, dan pengalaman yang diberikan dapat membuahkan hasil yang baik (Zuhdi, H. I. 2020).

II. KAJIAN LITERATUR

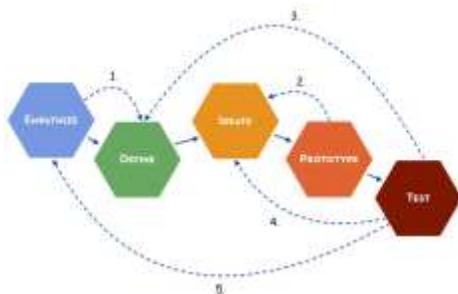
II.1 User Interface

User interface adalah cara program dan pengguna untuk berinteraksi. User Interface juga bisa berbentuk tampilan visual sebuah produk yang menjembatani sistem dengan user. Tampilan UI dapat berupa bentuk, warna, icon dan tulisan yang didesain semenarik mungkin. Secara sederhana, UI adalah bagaimana tampilan sebuah produk dilihat oleh pengguna (Lastiansyah, Sena. 2012).

II.2 User Experience

User Experience adalah bagaimana pengalaman pengguna dalam berinteraksi menggunakan produk ataupun jasa (Creative Business Jakarta. 2013).

II.3 Design Thinking



Gambar 1 Design Thinking

Sebuah metode pemecah suatu masalah berbasis solusi yang hanya berfokus pada pengalaman dari pengguna yang bersifat pengulangan. Pada metode yang digunakan terdapat lima tahapan yaitu Emphatize, Define, Ideate, Prototype dan Test. Berikut langkah – Langkah dari metode Design Thinking (Aulia,N.Andryana,S. & Gunaryati,A. 2021) :

1. Emphatize

Empati adalah bagaimana cara kita memahami emosi yang sama dengan emosi yang dirasakan orang lain. Melalui empati kita dapat merasakan perasaan mereka tentang masalah, situasi, dan keadaan.

2. Define

Define adalah suatu proses cara mendapatkan pandangan dari user serta memahami kebutuhan pengguna. Seperti halnya membuat user persona yang nantinya akan menjadi suatu landasan dasar dari perancangan pembuatan produk ataupun aplikasi.

3. Ideate

Ideate merupakan proses suatu penggambaran suatu solusi dari berbagai ide kemudian digambarkan melalui brainstorming.

4. Prototype

Proses terjadinya pembuatan rancangan tampilan website yang ingin dibangun kemudian mengimplementasikan ide agar menghasilkan suatu prototype atau produk yang siap diuji.

5. Test

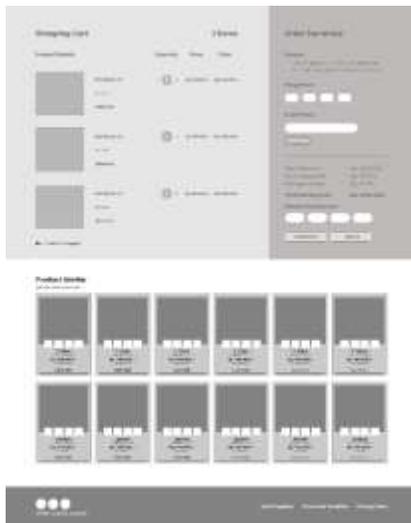
Tes adalah suatu teknik yang digunakan untuk melakukan kegiatan evaluasi, yang didalamnya terdapat beberapa pertanyaan atau rangkaian tugas yang harus diselesaikan atau dijawab oleh peserta.

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berikut pembahasan analisis dan perancangan dari metode Design Thinking :

III.1 Emphatize

Pada tahap empathize ini merupakan suatu proses pemahaman empatik tentang masalah yang ingin diselesaikan, dengan cara melalui observasi atau

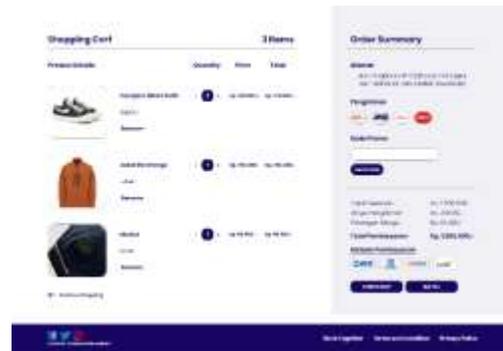


Gambar 4 Prototype Lo-Fi

III.5 Test

Pada tahapan ini dilakukan pengujian menggunakan 15 orang partisipan yang dibagi menjadi tiga indikator yaitu pengguna awam, biasa, dan expert dalam mengenal website. Pengujian ini menggunakan usability testing metode pengujian untuk mengevaluasi user experience dari sebuah produk untuk mengetahui seberapa besar nilai yang didapatkan dari suatu antar muka sehingga dapat digunakan oleh user pada saat menjalankan sistem.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam usability testing pada penelitian ini adalah menyiapkan para penguji, membuat task usability test, melaksanakan usability test dengan maze dan evaluasi.



Gambar 5 Prototype Hi-Fi

1. Skenario Halaman Register



Gambar 6 Usability Breakdown Register

Berdasarkan hasil pengujian pada gambar 6 terdapat nilai usability score yang cukup baik dari 3 screen yang diuji pada halaman register.

2. Skenario Halaman Landing Page Home



Gambar 7 Usability Breakdown Landing Page Home

Berdasarkan hasil pengujian usability testing pada gambar 7 halaman landing page home terdapat bahwa rata rata waktu yang digunakan untuk menyelesaikan tugas tersebut memakan waktu yang

cukup lama untuk mencari produk kemudian melihat deskripsi dan reviewnya, namun semua pengujian dapat melalui nya.

3. Skenario Halaman Checkout

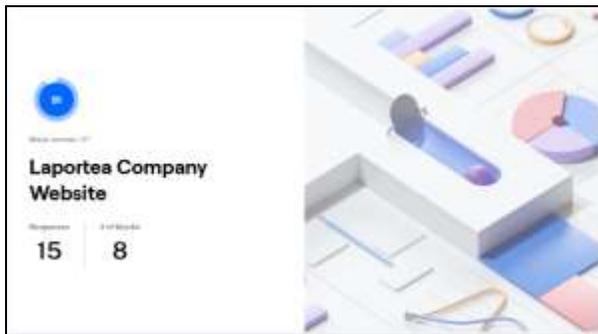


Gambar 8 Usability Breakdown Checkout

Berdasarkan hasil pengujian pada Gambar 8, pengguna dapat dengan mudah melakukan semua langkah dalam tugas yang diberikan.

III.6 Hasil Akhir

Setelah semua tahapan design thinking terlewati dan prototype akhir diperoleh, ada perubahan mendasar seperti warna dan posisi tombol, serta perubahan besar pada tampilan yang disajikan.. Maka diperoleh hasil akhir berupa nilai keseluruhan dari setiap tugas yang ada. Berikut gambaran hasil akhir dari pengujian usability testing pada website laportea company.



Gambar 9 Hasil Akhir Pengujian Menggunakan Maze

Setelah mendapatkan hasil akhir dari nilai keseluruhan pada test usability testing, maka Langkah selanjutnya dilakukan analisis data yang bertujuan untuk mencari nilai dari aspek learnbilty, efficiency dan memorability atas penggunaan website tersebut.

Berikut hasil analisis data yang telah didapatkan melalui kuisioner yang dibagikan kepada 3 evaluator :

Tabel 1. Hasil Kuisioner Analisis Data

No	Pertanyaan	P1	P2	P3	Ya (%)	Tidak (%)
Learnability						
1	Apakah text <i>website</i> Laportea Company mudah dan jelas bagi anda?	Y	Y	Y	100	0
2	Apakah <i>website</i> Laportea Company mudah dioperasikan?	Y	Y	Y	100	0
3	Apakah tampilan warna pada <i>website</i> Laportea Company enak dilihat dan mudah dipahami?	Y	Y	Y	100	0
4	Apakah menu yang ada cukup mudah dipahami?	Y	T	Y	66,7	33,3
Total Nilai <i>Learnability</i>					91,7	8,3
Efficiency						
5	Apakah saat diketikkan pencarian mudah dan cepat?	T	Y	Y	66,7	33,3
6	Apakah saat button atau fitur yang anda klik dapat menampilkan dengan cepat?	Y	Y	Y	100	0
7	Apakah mudah	Y	Y	Y	100	0

	dan cepat ketika mengakses transaksi produk yang ada pada menu laportea?					
Total Nilai Efficiency					88,9	11,1
Memmorability						
8	Apakah <i>icon-icon</i> pada <i>website</i> mudah dipahami?	Y	Y	Y	100	0
9	Apakah anda bisa mengingat kembali halaman atau menu yang anda kunjungi?	T	Y	Y	66,7	33,3
10	Apakah menu halaman <i>website</i> mudah diingat?	Y	Y	T	66,7	33,3
Total Nilai Memorability					77,8	22,2
Total Keseluruhan					86.1	13,9

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

IV.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian berupa perancangan, pembuatan dan pengujian dari Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company diperoleh hasil tes usability testing sebesar 91,% dan hasil dari analisa data diperoleh nilai sebesar 86,1%. Maka metode dan pengujian yang digunakan dirasa dapat membantu dalam menghasilkan sebuah prototype produk yang sesuai oleh calon pengguna website online shop laportea company ketika ingin berbelanja.

IV.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dibuat, maka penulis memberikan beberapa saran yaitu memperluas penelitian untuk kedepannya dan terus melakukan perbaikan dan pengembangan pada desain prototype website laportea company, Diharapkan

pengembangan tidak hanya sebatas perancangan desain saja, akan tetapi dapat juga diintegrasikan dengan sistem-sistem yang lain dengan membuat multiplatform pada user yang membutuhkan.

REFERENSI

- Zuhdi, H. I. (2020). Analisis dan Perancangan User Interface/User Experience dengan Metode Design Thinking pada Sistem Informasi Akademik Universitas Jenderal Soedirman (Doctoral dissertation, Universitas Jenderal Soedirman).
- Lastiansyah, Sena. 2012. Pengertian User Interface. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Aulia,N.Andryana,S. & Gunaryati,A. (2021). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Charity Menggunakan Metode Design Thinking. Jurnal SISFOTENIKA, 26-36.
- Creative Business Jakarta. 2013. Belajar User Experience (UX) Strategy. [Online]. Tersedia: <http://actdisain.com/belajar-user-experience-ux-strategy/> [Diakses : 17 Mei 2021].
- F. Muhammad,Nif'an. "UI/UX untuk Pemula: Perbedaan Icon dan Button yang Wajib untuk Diketahui!". 1 April 2020. Online. Tersedia: <https://nifanfatahillah.medium.com/ui-ux-untuk-pemula-perbedaan-icon-dan-button-yang-wajib-untuk-diketahui-ab3aec645036>. [Diakses : 17 Mei 2021].
- G. Getto and J. Cao, "UX Design The Definitive Beginner's Guide," UXPin, pp. 1–96, 2016.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. Jurnal Digit, 10(2), 208-219.
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). An introduction to Design Thinking. Institute of Design at Stanford.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan

- Temuan Barang Tercecer. Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia), 3(02), 219-237.
- Sabariah, M. K. (2016). Recommendation of Information Architecture Design on Higher Education Institution Website Using Card Sorting Approach on Goal-Directed Design Method. *International Journal on Information and Communication Technology (IJoICT)*, 2(1), 45-56.
- Vallendito, B. (2020). *Pemodelan user interface dan user experience menggunakan Design Thinking* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Wedayanti, N. L. P. A., Wirdiani, N. K. A., & Purnawan, I. K. A. (2019). Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 113-124.
- Wilbert O. Galitz, *The Essential Guide to User Interface Design*. Canada: Wiley Publishing, Inc, 2007.
- Darmawan, Deni., & Kunkun Nur Fauzi. (2013). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.